



**You have downloaded a document from  
RE-BUS  
repository of the University of Silesia in Katowice**

**Title:** Malarstwo jako świetlny design w przestrzeniach projekcyjnych

**Author:** Andrzej Gwóźdź

**Citation style:** Gwóźdź Andrzej. (2020). Malarstwo jako świetlny design w przestrzeniach projekcyjnych. "Przegląd Kulturoznawczy" nr 1 (2020), s. 70-91, doi 10.4467/20843860PK.20.005.11933



Uznanie autorstwa - Użycie niekomercyjne - Bez utworów zależnych Polska - Licencja ta zezwala na rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych oraz pod warunkiem zachowania go w oryginalnej postaci (nie tworzenia utworów zależnych).



UNIwersYTET ŚLĄSKI  
W KATOWICACH



Biblioteka  
Uniwersytetu Śląskiego



Ministerstwo Nauki  
i Szkolnictwa Wyższego

 <http://orcid.org/0000-0002-4779-5942>

Andrzej Gwóźdź

Uniwersytet Śląski w Katowicach

## MALARSTWO JAKO ŚWIETLNY DESIGN W PRZESTRZENIACH PROJEKCYJNYCH

Painting as light design in projection spaces

**Abstract:** Among numerous aesthetics forms of light practices present in the galloping High Definition technoculture light festivals (applying various types of video-mapping practices in urban areas) and immersive performances based on projection (screen) design of painting (the *Alive* cycle, performances using the AMIEX Technology® – Art & Music Immersive Experience) have become increasingly successful all over the world. Their expansion is undoubtedly a legacy of promotion of light in the almost a century old Bauhaus theory and practice (including Kurt Schwerdtfeger's and Ludwig Hirschfeld-Mack's light games, or László Moholy-Nagy's light modulator).

Thus, on the basis of painting a kinetic art of light (a kind of video art) is created. This art promotes „using” projection design of painting, not just a contemplative watching (as in the case of a museum). In this way, a digital form of timed painting in motion is implemented and initiates new styles of experiencing traditional painting art, equipped with qualities of an immersive light spectacle. The results are „video frescoes” – intermedia at the intersection of painting and projection, simulation and recording, where the subject of experience is comprised of a light spectacle and a place of its disclosure. Accordingly, we deal with paintings transferred into the dimension of a digital spectacle. The paintings are managed by users in an environment where a light trick works for the design of simultaneous cinema. In such a laboratory of digitalised paintings relocation of cinema to another new cinema or painting with light in the spaces of „poly-cinema” (Moholy-Nagy) occurs.

**Keywords:** High Definition technoculture, design, Art & Music Immersive Experience, Bauhaus, Laszlo Moholy-Nagy, reflected colour-light-plays, light art, vision in motion

Jednym z wyznaczników kultur mediów w czasach nazywanych niekiedy „po kinie” jest rewitalizacja światła elektrycznego w formie projekcji w rozmaitych przestrzeniach publicznych. Można by wręcz powiedzieć, że rozpoznawalną cechą epoki „kina po kinie”<sup>1</sup> stanowi wychodzenie z technikami projekcyjnymi poza „czarną skrzyn-

<sup>1</sup> Zob. A. Gwóźdź (red.), *Kino po kinie. Film w kulturze uczestnictwa*, Oficyna Naukowa, Warszawa 2010.

kę” kina już nie tylko ku rozmaitym zamkniętym bądź otwartym przestrzeniom wystawienniczym, środowiskom miejskim itp., ale czasami nawet ku spektakularnym obiektom przyrody.

Na nowym etapie technokultury odżywa więc to, co w czasach „euforii świetlnej”<sup>2</sup> trzeciej dekady XX wieku uznano za cechę dwudziestowiecznej cywilizacji w ogóle: ekspansja kultury światła w jej modernistycznym (wówczas) kształcie symbiozy techniki i sztuki. Utwierdza to w przekonaniu, że światło elektryczne co najmniej od stulecia stanowi najważniejszą immaterię (jak dziś powiedzielibyśmy) praktyk służących projektowaniu i kształtowaniu (designowaniu) różnorodnych środowisk estetycznych widzialności, w tym także samej sztuki. Ponieważ zaś samo w sobie, jak dawno temu zauważył Marshall McLuhan, jest „czystą informacją, niejako przekaznikiem nie zawierającym żadnego przekazu”<sup>3</sup>, bo niczego prócz rozświetlenia (jasności) nie propaguje, to tak skutecznie można je obarczać różnymi formami świetlistości, wypełniać rozmaitymi przekazami, by rozświetlając, pokazywało coś innego niż samo rozświetlane miejsce, a zatem doświadczać za jego pomocą paradoksu „niematerialnej materialności”<sup>4</sup>.

Teoria i praktyka Bauhausu zdumiewają aktualnością i dalekowzrocznością snutych wizji świetlnych (choć światło, wbrew pozorom, wcale nie sytuowało się w centrum teorii ani praktyk artystycznych bauhausowców<sup>5</sup>) do tego stopnia, że wydają się niedościgłym komentarzem do współczesnych zjawisk z zakresu praktyk projekcyjnych. Chociażby pisma Lászla Moholy-Nagya, „malarza światła”, jak sam siebie określał (*Lichtbildner* lub *Lichtner* – świetlarz)<sup>6</sup> – niewątpliwie pioniera nowej kultury światła – zaskakują przenikliwością i dalekowzrocznością. Być może również dlatego, że jako filmowcowi nie dane mu było – poza jednym, laboratoryjnym zresztą, wyjątkiem – doprowadzić swoich idei do realizacji<sup>7</sup>.

W równej mierze dotyczy to przedsięwzięć innych bauhausowców – Kurta Schwerdtfegera i jego ucznia, również profesora w Bauhausie, Ludwiga Hirschfel-

<sup>2</sup> U. Gärtner, *Avantgarde – elektrisiert!*, w: U. Gärtner, K.-U. Hemken, K.U. Schierz für die Kunsthalle Erfurt (Hrsg.), *Kunst, „Licht” Spiele. Lichtästhetik der klassischen Avantgarde*, Kerber Verlag, Bielefeld–Leipzig 2009, s. 26.

<sup>3</sup> M. McLuhan, *Przekazem jest przekaznik*, w: *idem, Wybór pism. Przekazniki, czyli przedłużenie człowieka. Galaktyka Gutenberga. Poza punktem zbiegu*, wybór J. Fuksiewicz, przeł. z oryg. angielskiego K. Jakubowicz, wstęp K.T. Toeplitz, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1973, s. 45.

<sup>4</sup> Zob. J.-F. Lyotard, *Immaterialien. Konzeption*, w: J.-F. Lyotard mit anderen, *Immaterialität und Postmoderne*, Merve Verlag Berlin 1985, s. 77–89, zwłaszcza s. 79–80.

<sup>5</sup> Zob. J. Fiedler, *Licht am Bauhaus? Versuch eines Nachweises bei 800 Lux*, w: U. Gärtner, K.-U. Hemken, K.U. Schierz für die Kunsthalle Erfurt (Hrsg.), *Kunst, „Licht” Spiele...*, s. 108–115.

<sup>6</sup> Zob. m.in. L. Moholy-Nagy, *Fotografie ist Lichtgestaltung*, „Bauhaus” 1928, nr 1, s. 2 (przedruk w: K. Passuth, *Moholy-Nagy*, Kunstverlag Weingarten, Weingarten 1986, s. 319–322).

<sup>7</sup> Zob. A. Gwóźdź, *Designowanie kina w przestrzeniach miasta: wideomapowanie architektury*, w: A. Gwóźdź (red.) przy współpracy N. Gruenpeter, *Widzialność wyzwolona*, Instytut Sztuki PAN, Warszawa 2018 (e-book: <http://www.ispan.pl/widzialnosc-wyzwolonanewpdf.pdf> [dostęp: 11.10.2019]).

da-Macka (w latach 1922–1923 inicjatora seminarium na temat barw opartego na teorii barw Kandyńskiego, związanego z pracownią druku i reklamy Herberta Bayera) – eksperymentujących z projekcjami świetlnymi<sup>8</sup>. Inicjowane zwykle w postaci środowiskowych (niekiedy jedynie towarzyskich) performance’ów, czasami wpływały też na szersze wody. „Refleksowe gry świetlne” Kurta Schwerdtfegera (powstałe w warsztacie teatralnym, bo stosowniejszego miejsca w Szkole dla nich nie było), po tym, jak znalazły się w pierwszym albumie dokonań Bauhausu, wydanym w związku z Wystawą Bauhausu w 1923 roku<sup>9</sup>, i weszły do programu Tygodnia Bauhausu latem tego roku<sup>10</sup>, trafiły w kwietniu 1924 roku (wprawdzie tylko raz) do berlińskiej galerii grupy Der Sturm. Anonsowana jako „refleksowe gry barwne” (*Reflektorische Farbenspiele*)<sup>11</sup> *Trzyczęściowa sonatina barwna* (1923) Hirschfelda-Macka, nie będąca przecież filmem, otwierała seans sztandarowych utworów europejskiej awangardy w ramach zorganizowanego w maju 1925 roku w prestiżowym kinie Ufa-Theater am Kurfürstendamm przez ekspresjonistyczną Novembergruppe we współpracy z Działem Kulturalnym Ufy filmowego poranka pod hasłem „Film absolutny”<sup>12</sup> (a w rok później znalazła się w programie filmowym przygotowanym na otwarcie Szkoły w Dessau w 1927 roku, za który odpowiadał Moholy-Nagy). W roku poprzedzającym to historyczne wydarzenie spektakl świetlny Hirschfelda-Macka można było oglądać również na innym filmowym poranku, w berlińskiej Volksbühne, jak również za granicą, w czasie festynu muzyczno-teatralnego w Wiedniu (Musik- u. Theaterfest der Stadt Wien).

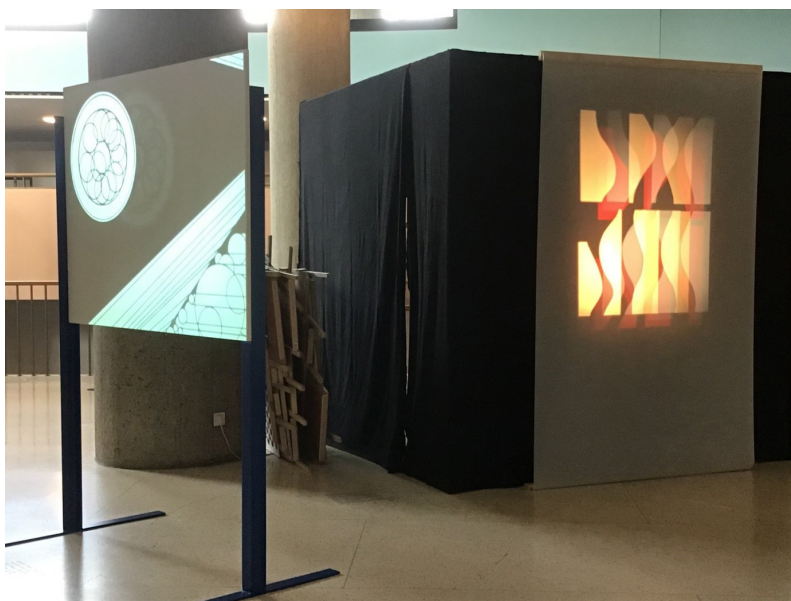
<sup>8</sup> Szczegółowo na temat gier świetlnych, nie tylko w kręgu Bauhausu, zob. A. Hoormann, *Lichtspiele. Zur Medienreflexion der Avantgarde in der Weimarer Republik*, Wilhelm Fink Verlag, München 2003, s. 159–176.

<sup>9</sup> Zob. *Staatliches Bauhaus Weimar 1919–1923*, Bauhausverlag, Weimar–München [b.r.w.], s. 155 i 156 (wydanie faksymilowe: Lars Müller Publishers, Zürich 2019).

<sup>10</sup> Zob. program Tygodnia Bauhausu – J. Goergen, *Über das Filmprogramm im Rahmen der Bauhaus-Woche 1923 in Weimar*, w: P. Bernhard (Hrsg.), *Bauhausvorträge. Gastredner am Weimarer Bauhaus 1919–1925*, Berlin 2017, s. 284.

<sup>11</sup> Pojęcie „refleksowości” (zaproponowane prawdopodobnie przez Moholy-Nagya) nie do końca przystaje do spektakli świetlnych obydwu artystów, ponieważ światło nie odbijało się w nich od powierzchni, ale padało bezpośrednio na ekran (zwrócił na to uwagę T. Tode, *Einleitung. Die Bauhausbühne – vom Film durchdrungen*, w: T. Blume, Ch. Hiller, P. Oswalt [Hrsg.], *Bühne und Tanz / Stage and Dance. Ludwig Hirschfeld-Mack, Wassily Kandinsky, Kurt Schmidt, Lothar Schreyer*, Stiftung Bauhaus Dessau, booklet do DVD, 2015, s. 9).

<sup>12</sup> Zob. H. Wilmesmeier, *Deutsche Avantgarde und Film. Die Filmmatinee „Der absolute Film” (3. und 10. Mai 1925)*, Lit, Münster–Hamburg 1994. W programie seansu znalazły się następujące filmy niemieckie i francuskie: *Film jest rytmem* (*Film ist Rhythmus*, 1921) Hansa Richtera (znany później także jako *Rhythmus 21*), *Symfonia diagonalna* (*Diagonal-Symphonie*, 1924) Vikinga Eggelinga, *Opus II, III, IV* Waltera Ruttmanna (1923?, 1924, 1925; znane także jako *Lichtspiel-Opera II, Opus 1924, Lichtspiel-Opera IV*), *Balet mechaniczny* (*Ballet mécanique*, Francja 1924; tu wyświetlany pod tytułem *Images mobiles*) Fernanda Légera i Dudleya Murphy’ego oraz *Antrakt* (*Entr’acte*, Francja 1924) René Claira.



Il. 1. Z prawej dyspozytyw *Refleksowych barwnych gier świetlnych* Kurta Schwerdtfegera (rekonstrukcja Microscope Gallery w Nowym Jorku z 2016 roku), na ekranie z lewej projekcja filmu *Czarne : Białe / Białe : Czarne* (Schwarz : Weiß / Weiß : Schwarz) Kurta Kranza (1928/1929; rekonstrukcja z 1972 roku Hochschule für bildende Künste, Hamburg); wystawa „bauhaus imaginista”, Berlin, marzec–czerwiec 2019); fot. Andrzej Gwóźdź

Hirschfeld-Mack w komentarzu do partytury swoich „refleksowych gier świetlnych”, którym przypisywał identyczne środki kształtowania, jakie składają się na tytuł fundamentalnej książki Wasyła Kandyńskiego (punkt, linia i płaszczyzna), pisał o „niezmierzonym bogactwie wariacji”, jakie można osiągnąć dzięki kombinacji światła, barw, szablonów i dźwięków, co prowadzi do „fugopodobnej, rygorystycznie rozczłonkowanej gry barw, za każdym razem uwzględniającej określony temat formalno-barwny”<sup>13</sup>. Wydarzenia te podkreślały rangę eksperymentów świetlnych opartych na kompozycjach przepuszczanego przez szablony i projektowanego na transparentny ekran na zasadzie tylnej projekcji barwnego światła zarówno w po-

<sup>13</sup> L. Hirschfeld-Mack, *Farben Licht-Spiele. Wesen Ziele Kritiken* [Privatdruck], Weimar 1925 (cyt. za: *Farben Licht-Spiele. Wesen Ziele Kritiken* (1925), w: Ch. Kiening, H. Adolf [Hrsg.], *Der absolute Film. Dokumente der Medienavantgarde (1912–1936)*, Chronos, Zürich 2012, s. 130) – druga część cytatu w oryginale wyróżniona. Hirschfeld-Mack trafnie rozpoznał wagę muzyki dla projekcji refleksowych gier barwnych, do niektórych z nich sam ją zresztą komponował (zob. *ibidem*, s. 129–130). Na wspomnianej DVD *Bühne und Tanz / Stage and Dance...* dostępna jest rekonstrukcja jednej z refleksowych gier świetlnych Hirschfelda-Macka z 1923 roku, czarno-białej *Kreuzspiel*.



rzędu galeryjnym (wystawienniczym), jak i (para)kinowym. Zwłaszcza projekcje gier świetlnych w sąsiedztwie filmów uświadamiały ich przynależność także do (stechnicyzowanych) praktyk (około)kinematograficznych (właściwych seansowi filmowemu), a nie tylko galeryjnych (udostępnianych w celach wystawienniczych), mimo że światło nie było już tutaj przekąźnikiem innych sztuk (malarstwa, teatru czy literatury, jak w tradycyjnym filmie), ale samo w sobie – jak w filmie absolutnym – stanowiło medium sztuki.

Iluzje optyczne, jakie te spektakle wytwarzały, miały przecież z gruntu kinematograficzny charakter, bo stanowiły o nich ekranowe projekcje (obsługiwane przez samego autora, zarazem operatora Schwerdtfegera, bądź operatorów, jak w wypadku Hirschfelda-Macka), choć pozbawione były technicznego aspektu „aparatu” kina: taśmy i aparatu projekcyjnego. Dzięki światłu projektowanemu w zaciemnionym pomieszczeniu praktyki te zyskiwały zatem znamiona swoistej (spóźnionej) archeologii kina, swego rodzaju pseudokina. Choć na przykład dla recenzenta pokazu „refleksowych gier świetlnych” na deskach Volksbühne nie ulegało wątpliwości, że „nie mają one nic wspólnego z filmem, już raczej z gotyckimi witrażami i wizjami tanecznymi Henri [Matisse’a albo Toulouse-Lautreca]?”<sup>14</sup>. Na ogół jednak krytycy byli zgodni co do tego, że jest to mimo wszystko jakaś forma „ruchomego filmu”, umożliwiającego „komponowanie z następstwa ruchowych procesów – jedności, syntezy”<sup>15</sup>, a więc pozwalającego przekroczyć niemoc statycznego malarstwa, które zdane jest jedynie na pozorowanie ruchu<sup>16</sup>.

W owym szpagacie między galerią a kinem (nawet jeśli w teatrze tylko adaptowanym) tkwiło zarazem źródło niepewności co do statusu gier świetlnych: gdzie je pokazywać, skoro w grę wchodziły projekcje niematerialnych cieni, a galerie były przecież z gruntu „obiektywne”? Przeważać jednak musiało myślenie zakładające jednocześnie odbiór kontemplacyjny, auratyczny, w duchu ekspresjonistycznej „woli stylu” (skoro awangarda filmowa programowo zmierzała w stronę „artystyczności” kina, a berliński poranek 1925 roku spełniał rolę wydarzenia awansującego „film absolutny” do rangi sztuki) oraz techniczny, „aparatowy”. Sam Schwerdtfeger, anonując na łamach „Der Sturm” publiczny pokaz swoich gier świetlnych w galerii ekspresjonistów, podkreślał nie tyle ekspresjonistyczną „wolę stylu”, ile właśnie wolę techniczną: „optyka za pomocą elektrycznych – poruszanych ręką – źródeł światła – w ten sposób powstaje połączenie ruchu i światła”<sup>17</sup>.

Jako malarz niespecjalnie liczył się z toczonymi debatami na temat projektowanego światła Wasył Kandyński (podobnie jak Moholy-Nagy i Hirschfeld-Mack również profesor Bauhausu), którego *Obrazki z wystawy* trafiły w kwietniu 1928 roku dwukrotnie na scenę teatru w Dessau. Abstrakcyjny teatr Kandyńskiego (na którego

<sup>14</sup> Cyt. za: *ibidem*, s. 132.

<sup>15</sup> *Ibidem*, s. 133, 134.

<sup>16</sup> Na temat wpływu filmu na praktyki sceniczne Bauhausu zob. T. Tode, *op. cit.*, s. 4–15 (autor ma jednak na myśli niemal wyłącznie podobieństwa z filmem abstrakcyjnym).

<sup>17</sup> K. Schwerdtfeger, *Reflektorisches Lichtspiel*, „Der Sturm” 1924 (März), s. 46.

kształt nie bez wpływu pozostały zapewne wspomnienia z pokazu gier świetlnych Schwerdtfegera w mieszkaniu malarza sprzed kilku lat) korespondował wyraźnie z poetyką filmu abstrakcyjnego, bo opierał się na „akcji form”<sup>18</sup> wykorzystującej malowane przez Kandyńskiego i przemieszczane po scenie w rytm *Obrazków z wystawy* Modesta Musorgskiego prospekty oraz pokryte płótnem obiekty zawieszane nad sceną (w dwóch z szesnastu „obrazków” autor wykorzystywał także każdorazowo po dwóch aktorów). Ale – podobnie jak Schwerdtfeger i Hirschfeld-Mack – Kandyński obywatel się jeszcze bez technicyzowanej projekcji. Sedno jego abstrakcyjnego teatru pojmowanego jako intermedium malarstwa i sceny<sup>19</sup> stanowiły bowiem projekcje kolorowych światła na szeregi obrazów, choć cel przedsięwzięcia pokrywał się z tym, co charakteryzowało malarzy-filmowców (tyle że ci eksperymentowali z użyciem taśmy filmowej oraz mechaniki samej projekcji), na przykład Hansa Richtera i Waltera Ruttmanna: dzięki ruchowi wprowadzić do statycznego malarstwa współczynnik czasu, zrytmizować obraz już nie tylko za pomocą wyobrażonych jedynie rytmów absolutnych form malarskich, ale wskutek parametrów filmowej techniki (montaż). W instalacji Kandyńskiego niczego się nie wyświetlało, jedynie oświetlało (przeświećtało) obrazy (malowidła) wprowadzone w ruch, czekające na wydobyć na jaw z niebytu sceny. Światło funkcjonowało tu zatem w obrębie praktyki scenicznej – jako reflektor punktowy sceny żywego planu (choć o tym planie stanowiły głównie obrazy), zupełnie w duchu okna Albertiego<sup>20</sup>: było „oświetlaczem” i „wywoływaczem” akcji scenicznej złożonej z ruchu form malarskich, a nie „wyświetlaczem” czegokolwiek.

Toteż Kandyński zdawał się już nie tyle wystawiać na pokaz same obrazy, ile za ich pomocą inscenizować na scenie pudełkowej spektakl światło-form. Nie malował przecież jeszcze światłem (ku czemu zmierzał jego kolega z Bauhausu, Moholy-Nagy), ale jedynie „uczasowiał”<sup>21</sup> swoje kompozycje malarskie za pomocą elektrycznego „światła konkretnego”<sup>22</sup> oraz muzyki. Wobec wcześniejszych filmów absolutnych, zwłaszcza awangardy niemieckiej, *Obrazki z wystawy* Kandyńskiego sytuowały się zatem na pozycji podobnej do tej, jaką wobec tych ostatnich odegrały prace Hirschfelda-Macka i Schwerdtfegera: reaktywowały sztukę światła ze stadium, by tak rzec, przedaparadowego kina, choć czyniły to w okresie ekspansji aparatu kina w obrębie sztuk plastycznych.

<sup>18</sup> W. Kandinsky, *Modest Mussorgsky: Bilder einer Ausstellung*, „Das Kunstblatt” 1930, H. 8, s. 246.

<sup>19</sup> Kandyński dawał jednoznaczną wykładnię intermedialności spektaklu, pisząc, że sztuki „rezygnują z własnych celów, aby podlegać prawu kompozycji scenicznej” (*idem*, *Über die abstrakte Bühnensynthese*, w: *Staatliches Bauhaus Weimar 1919–1923...*, s. 143).

<sup>20</sup> Zob. A. Friedberg, *Wirtualne okno. Od Albertiego do Microsoftu*, przeł. A. Rejniak-Majewska, M. Pabiś-Orzeszyna, Oficyna Naukowa, Warszawa 2012.

<sup>21</sup> Zob. W. Kandyński, *Punkt i linia a płaszczyzna. Przyczynek do analizy elementów malarskich*, przeł. S. Fijałkowski, postłowie A. Rejniak-Majewska, Wydawnictwo Oficyna, Łódź 2019, s. 35.

<sup>22</sup> N. Braun, *Das konkrete Licht*, w: A. Segal, *Das Lichtproblem in der Malerei*, [Selbstverlag], Berlin 1925, s. 8. Braun określał je mianem „nadzwyczaj dynamicznego, w najwyższym stopniu sugestywnego materiału o nieskończonych możliwościach kształtowania” (*ibidem*).

A właśnie aparaturowe widzenie doprowadzał do stanu wrzenia swoim „rekwizytem świetlnym elektrycznej sceny”<sup>23</sup> Moholy-Nagy, konstruowanym dokładnie w tym samym czasie, kiedy Kandyński przygotowywał w Dessau swoje *Obrazki z wystawy*. To on z całą mocą opowiadał się za zastąpieniem tworzywa malarskiego w postaci pigmentu – bezpośrednim światłem, postulując, miast kluczenia „okrężną drogą”, „przekierowanie” malarstwa na „prostą drogę ducha”<sup>24</sup>, w rezultacie zatem zmierzając do wyparcia materialnego tworzywa malarskiego na rzecz immaterialności światła.

Urządzenie Moholya-Nagya stanowi prototyp kinetycznej rzeźby świetlnej (i w tym sensie jest dziełem sztuki), która doczekała się wielu rekonstrukcji (kopii). Ale choć jako rzeźba pozostaje obiektem estetycznym (co znakomicie dokumentują fotografie bądź jej status jako eksponatu muzealnego), to była przecież także przedmiotem użytkowym, który miał do spełnienia określone funkcje praktyczne: jako generator do wytwarzania efektów świetlnych (wirtualnej scenografii) z przeznaczeniem na scenę i do filmu<sup>25</sup>. Dlatego można kontemplować wystawioną do oglądu rzeźbę świetlną Moholya-Nagya jako obiekt (wyłącznie) estetyczny (na podobnej zasadzie jak dyspozytyw bauhausowskich gier świetlnych); ale można w niej identyfikować także (z osobna bądź wspólnie) przedmiot designu, to znaczy służącą określonym celom praktycznym maszynę światła; można wreszcie kontestować wytwarzane przez nią efekty światłocieniowe (malowanie światłem) jako „sztukę” bądź dostrzegać w nich „design”, odrywając je od samego źródła. Ale dopiero w połączeniu rekwizytu z efektami jego funkcjonowania (grami świetlnymi) powstaje kompletny, złożony z materii artefaktu oraz immaterii projekcji funkcjonalny „obwód”, który w całej pełni zaświadcza o „estetycznym funkcjonalizmie”<sup>26</sup> modulatora jako obiektu inżynieryjno-estetycznego i jego akcji w postaci kształtowania (designowania) światła jako formy malarskiej immaterii na usługach wirtualnej scenografii. Celem (przeznaczeniem) „rekwizytu świetlnego elektrycznej sceny” pozostaje bowiem wdrożenie praktyk malarskich bezpośrednio za pomocą świetlnego tworzywa, które ma zastąpić pozorowanie światła z użyciem środków czysto malarskich. Na takiej właśnie drodze malarstwo miało zyskać postać zdeterminowanego maszynowo świetlnego designu, przekształcić się w reprodukowalną technicznie (a więc użytkową) formę światła. A Moholy-Nagy udzielał w ten sposób sobie i potomnym jednoznacznej odpowiedzi na nurtujące go co najmniej od czasów bauhausowskich pytanie: „Czy słuszne jest dziś, w dobie ruchomych refleksowych zjawisk świetlnych

<sup>23</sup> L. Moholy-Nagy, *Lichtrequisit einer elektrischen Bühne*, „Die Form” 1930, nr 11/12, s. 297–298 (przedruk w: K. Passuth, *Moholy-Nagy...*, s. 328).

<sup>24</sup> L. Moholy-Nagy, *Geradlinigkeit des Geistes – Umwege der Technik*, „Bauhaus” 1926, nr 1, s. 5. W podobnym duchu argumentował w związku z wystawą *Les Immatériaux* w paryskim Centre Georges Pompidou w 1985 roku jej kurator Jean-François Lyotard (J.-F. Lyotard, *Immaterialien. Presse-Mitteilung vom 8. Januar 1985*, w: J.-F. Lyotard mit anderen, *Immaterialität und Postmoderne...*, s. 14).

<sup>25</sup> Zob. J. Gebert, K.-U. Hemken, *Raum der Gegenwart: Die Ordnung von Apparaten und Exponaten*, w: U. Gärtner, K.-U. Hemken, K.U. Schierz für die Kunsthalle Erfurt (Hrsg.), *Kunst, „Licht” „Spiele”...*, s. 138–155; por też. A. Hoormann, *Lichtspiele...*, s. 193–198.

<sup>26</sup> D.M. Feige, *Design. Eine philosophische Analyse*, Suhrkamp, Berlin 2018, s. 138 i nast.



i filmu, dalsze kultywowanie statycznego, pojedynczego obrazu jako formy kształtowania kolorystycznego?”<sup>27</sup>. Odpowiedź brzmiała jednoznacznie: nie jest słuszne.



Il. 2. *Gra świetlna, czarne, białe, szare* (1932) Lászla Moholya-Nagya; <https://www.youtube.com/watch?v=sRssg9hSYAIhttps://www.youtube.com/watch?v=sRssg9hSYAI> (zrzut ekranowy)

Owo napięcie między designem a sztuką – praktykami projektowo-kształtującymi a praktykami artystycznymi (co charakteryzowało zresztą całą ideologię Bauhausu, zaklętą w formule: „sztuka i technika – nową jednością”<sup>28</sup>) – dokumentuje z całą mocą film Moholya-Nagya *Gra świetlna czarne, białe, szare* (*Lichtspiel schwarz weiss grau*, 1930). Z jednej strony w kontemplującym spojrzeniu kamery demonstruje on bowiem rzeźbę świetlną jako obiekt estetyczny (eksponat muzealny), zupełnie w duchu estetyzacji maszyny, typowym dla wczesnego modernizmu; z drugiej – spojrzenie obiektywu rejestruje procesy stawania się kontinuum świetlnych modulacji, a więc efekty działania rekwizytu jako źródła „gramatyki” światła, utwierdzając go w funkcji przedmiotu użytkowego. Maszyna świetlna w działaniu, rozpięta między kontemplatywnością dzieła sztuki a użytecznością designu, niezwykle trafnie uświadamia spotkanie inżyniera z artystą i efekt owej unii personalnej ukazujący w stanie nieomal klinicznym to, jak „założenia techniczne zostają przekształcone ze względu na estetyczne punkty widzenia”<sup>29</sup>.

<sup>27</sup> L. Moholy-Nagy, *Die statische und kinetische optische Gestaltung*, w: *idem, Malerei Fotografie, Film*, Gebr. Mann Verlag, Berlin 1986, s. 20 (reprint pierwszego wydania: L. Moholy-Nagy, *Malerei, Photographie, Film*, Albert Langen Verlag, München 1925).

<sup>28</sup> W. Gropius, *Kunst und Technik, eine neue Einheit*, wykład wygłoszony podczas inauguracji Bauhauswoche w Weimarze w sierpniu 1923 roku (zob. *Programmheft* [1923], Bauhaus-Archiv Berlin, Dokumentensammlung Weimar Dessau Berlin, Mappe 23).

<sup>29</sup> Zob. J. Steinbrenner, *Wann ist Design? Design zwischen Funktion und Kunst*, w: J.-C. Dissel (Hrsg.), *Design & Philosophie. Schnittstellen und Wahlverwandschaften*, Transcript, Bielefeld 2016, s. 97.

W obrębie współczesnej kultury mamy do czynienia z wyjątkowo silną ekspansją rozmaitych form estetyczności praktyk świetlnych, niewątpliwie spadkobierców bauhausowskich idei „refleksowych gier świetlnych”. Rzecz jasna, nie w teleologicznym sensie spełnienia idei sprzed wieku, ale dynamiki rozwoju samych tych praktyk w ich historycznokulturowym rozwoju, na zasadzie tego, co Wittgenstein określał mianem „rodzinnego pokrewieństwa”. I co ciekawe, nie są to już jedynie niszowe, eksperckie wydarzenia galeryjno-festiwalowe, ale popularne spektakle dla mas, reprodukowalne oraz (iterowalne) *light shows*, które z eksperymentalnych rewirów „ars elektroniki” przedzierzgnęły się w atrakcyjne spektakle dla konsumentów, kształtujące masową kulturę obrazową współczesności, trafiając zresztą do miejsc typowo komercyjnych (na przykład do berlińskiego domu towarowego Das Schloss, w którym sufity, stosownie do nazwy „pałac” – ożywają niczym barokowe plafony w rytm barwnych, ruchomych obrazów).

Widowiska te reprezentują bogate, coraz bardziej wyrafinowane i zaawansowane pod względem poetyk światła formy rodzajowe. Najprostszą ich postać stanowią multimedialne projekcje filmowe (zwane czasami i na ogół nieco na wyrost instalacjami świetlnymi), inscenizujące przestrzenie publiczne (złaszcza powierzchnie architektoniczne) jako ekranowy (i dźwiękowy) design audiowizualny. Należy je odróżnić od rozmaitych praktyk wideomappingowych, zinstytucjonalizowanych zwykle w postaci festiwalu światła opasających metropolie Europy, a w swym nowoczesnym kształcie związanych z elektryfikacją dwudziestowiecznych metropolii (zapoczątkowanych przez festiwal „Berlin w świetle” w 1928 roku)<sup>30</sup>. Jedne i drugie zaś – oddzielić od tzw. multimedialnych wystaw malarstwa (tak zazwyczaj mało precyzyjnie określanymi w nomenklaturze promocyjno-reklamowej), na zasadzie objazdowych spektakli prezentowanych na całym świecie chociażby w cyklu *Alive*<sup>31</sup>.

Ale nie są to przecież wystawy, bo niczego się tutaj nie wystawia (do widzenia), choć nawet w stosunku do zastrzeżonej w 2012 roku znakiem towarowym technologii AMIEX® (Art & Music Immersive Experience), patronującej paryskim pokazom dzieł Vincenta van Gogha i malarstwa japońskiego, Gustava Klimta i Friedensreicha Hundertwassera w paryskim Centrum Sztuki Cyfrowej Atelier des Lumières, stosuje się jeszcze anachroniczne określenie: „immersyjna wystawa cyfrowa”. I nie są to galerie, lecz zaciemnione przestrzenie projekcyjne o ogromnej zazwyczaj kubaturze (w wypadku paryskiego centrum – o powierzchni ponad trzech tysięcy metrów kwa-

<sup>30</sup> Zob. A. Gwóźdź, *Designowanie kina w przestrzeniach miasta: wideomapping architektury*, w: A. Gwóźdź (red.) przy współpracy N. Gruenpeter, *Widzialność wyzwolona*, Instytut Sztuki PAN, Warszawa 2018 (e-book: <http://www.ispan.pl/widzialnosc-wyzwolonanewpdf.pdf> [dostęp: 10.02.2020]).

<sup>31</sup> Obejmowały one dotychczas twórczość Vincenta van Gogha (produkcja australijska, prezentowana od 2016 roku najpierw w Singapurze), Hieronima Boscha (począwszy od 2014 roku), modernistów od Moneta do Kandyńskiego oraz Gustava Klimta i Friedensreicha Hundertwassera (od 2017 roku), określana jako „multimedialna wystawa immersyjna”, bo wiązała się z włączeniem do uczestnictwa w seansie okularów Google (co stanowiło atrakcję pokazów na przykład w Neapolu na przełomie 2018 i 2019 roku).

dratowych), w których pod postacią cyfrowej wizualizacji dzieł malarskich swe triumfy święci technokultura (obrazów) galopującej rozdzielczości; miejsca (poza wyjątkami, jak wnętrze kościoła w Neapolu) niekojarzone, najogólniej mówiąc, ze sztuką, raczej „inne miejsca”, „miejsca ubogie”, na ogół też zastane: obiekty pofabryczne (dawna mennica w Berlinie, stara odlewnia żeliwa w Paryżu), nieczynne kamieniołomy zamienione w *Kamieniołomy światła* (*Carrières de Lumières*) w prowansalskim Les-Baux-de-Provence, a nawet baza łodzi podwodnych w Bordeaux przekształcona w „baseny światła”; ale też specjalnie na tę okoliczność przygotowane hale bez „historii” (tak było w Warszawie). To już nie są ani „czarne pudła” kin (które nie należą do filmów), ani „białe sześciany” muzeów czy galerii (które nie stanowią części obrazów), raczej coś w rodzaju parafilmowych lokacji użyczających miejsca akcjom upostaciowanego światła. Fizyczna lokalizacja nie zostaje tu bowiem wymazana ze świetlnego spektaklu, zmienia się jedynie (jak w wypadku filmów) jej status – z miejsca rzeczywistego (wystawienniczej lokalizacji) na przestrzeń przedstawioną (a więc rodzaj miejsca akcji, lokację). To dopiero projekcja czyni z przestrzeni wyświetlania wyobrażoną przestrzeń przedstawienia, bo ta przestrzeń – poza czasem spektaklu – jest niegotowa, nieaktywna, jako przestrzeń spektaklu pozostająca *in statu nascendi*. Jej wariantem (zrealizowanym w scenariuszu paryskim) pozostaje kolejna kategoria okołomalarskich praktyk ekranowych, obejmująca autonomiczne formy plastyczne, immanentnie z nimi związane i dla nich od podstaw ukształtowane, do której najlepiej przystaje pojęcie abstrakcyjnych gier świetlnych. Chodzi o kształtowanie autonomicznych (absolutnych) form plastycznych (już nie o designowanie form sztuk istniejących wcześniej), bliskich albo wręcz tożsamy z wideoartem.

Inaczej niż wideo-mapowanie, którego głównym celem pozostaje ornamentalno-przedstawieniowy design powierzchni architektonicznych, w wypadku cyklu *Alive* oraz immersyjnej technologii AMIEX chodzi o projektowanie (kształtowanie) malarstwa (obrazów malarskich) w przestrzeniach projekcyjnych, a więc w porządkach dla niego nieswoistych, wyznaczonych przez praktykę aparatuową operującą upostaciowanym światłem elektrycznym, projekcją oraz ekranem – w konsekwencji zatem dyspozytywem para- lub pseudokinematograficznym (wideo). Projekty podobne wymagają cyfryzacji dzieł malarskich w wysokiej (na ogół maksymalnej) rozdzielczości, a następnie kształtowania (designowania) ich bytu ekranowego, którego niezbywalnymi elementami pozostają ruch i muzyka, czasami jeszcze animacja poszczególnych elementów obrazów (co zresztą, kiedy na przykład w obrazie van Gogha kołysze się lampa albo obraca głowa postaci, przydaje im znamion filmu wycinankowego).

W ten sposób na bazie malarstwa powstają kinetyczne ślady świetlne albo po prostu sztuka światła (rodzaj wideoartu), która – jak każdy design – promuje aktywne uczestnictwo w świetlnym spektaklu poprzez „użycie” projekcyjnego designu malarstwa, a nie tylko kontemplacyjny ogląd obrazów (jak w wypadku muzeum), którego wszak całkowicie nie eliminuje. Kilkadziesiąt lat temu ów przyjemnościowy aspekt aktywnego widzenia trafnie przewidział właśnie Moholy-Nagy: „Kształtowanie kinetyczne ułatwia popędowi aktywności natychmiastowe uchwycenie nowe-

go, momentalnego widzenia życia, podczas gdy obraz statyczny każe mu się rodzić powoli”<sup>32</sup>. Tego rodzaju – powtórzmy za Danielem Martinem Feigem – „estetyczny funkcjonalizm” projekcyjnego (ekranowego) designu malarstwa nastawiony jest (jak w wypadku każdego designu) na realizowanie określonych celów użytkowych, odmiennych od tych, jakie obrazy te spełniają w galeriach i muzeach.

Otóż w odniesieniu do świetlnych praktyk projekcyjnych nadbudowanych na praktykach malarstwa pigmentowego wdrożona zostaje cyfrowa forma uczasowionego malarstwa w ruchu, inicjująca nowe style obcowania z tradycyjną sztuką malarską poprzez jej świetlne ślady. Najkrócej mówiąc: malarstwo zostaje użyte w charakterze immaterii cyfrowej narracji, pozbawione znamion malowidła i auratyczności dzieł sztuki malarskiej, typowej dla środowiska muzealnego, za to wyposażone w walory immersyjnego spektaklu świetlnego.

Podkreślić jednak należy, że dzieje się to w funkcjonalnej (choć nie ontologicznej) jedni z malarstwem, bo obrazy malarskie nie stanowią suplementu do swych form cyfrowych, a świetlne projekcje obrazów nie suplementują malarstwa, lecz jedne i drugie wzajem się warunkują; w ten sposób chociażby, że procesualność świetlnych przebiegów wnosi do symulacji obrazów nieuchronnie czynnik narracyjny, powodowany obecnością podmiotu-narratora, podkreślaną chociażby za pomocą napisów bądź cytatów (jak w niemym kinie) lub wręcz sugerowania związków przyczynowo-skutkowych między obrazami.

Dotyczy to zarówno porządku samych obrazów (ich sąsiedztw i oboczności), jak i opowiadanych za ich pomocą treści, skomponowanych na zasadzie mikro- oraz makroopowieści. Najazdy, odjazdy, transfokacje, kadrowanie obrazów, detale, przenikania (te ostatnie stanowiły na przykład podstawową zasadę kompozycyjną filmów abstrakcyjnych Kurta Kranza, powstałych w Bauhausie w latach 1927–1930<sup>33</sup>), obraz w obrazie, efekty specjalne (polegające między innymi na dyskretnym animowaniu jego elementów) – wszystko to na sposób kinematograficzny (w pewnym stopniu i komiksowy zarazem) wydobywa tkwiące w malarstwie pierwiastki narracyjne; albo – jak w wypadku malarstwa nieprzedstawiającego – konstrukcyjne (obrazom Mondriana chociażby przydano estetykę powierzchni współczesnej metropolii)<sup>34</sup>. Oto więc kultury mediów wyłoniły nową, pograniczną formę „doznawania wyglądów”, która wskutek ciągłości pasaży obrazowych tworzy namiastkę zarówno pre-

<sup>32</sup> L. Moholy-Nagy, *Die statische...*, s. 22.

<sup>33</sup> Zob. A. Gwóźdź, *Epizody trudnego sąsiedztwa: filmy (z) Bauhausu. Niespełniony projekt nowego widzenia*, w: M. Leyko (red.), *Bauhaus – nauczanie / nowy człowiek*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2020 (w przygotowaniu).

<sup>34</sup> Trafnie zauważył filozof Lambert Wiesing, że „nowe media upodobniły strukturalnie możliwości ruchu (*Beweglichkeit*) wyobrażonego, widzialnego na obrazie obiektu do możliwości wyobrażonego, ale niewidzialnego obiektu fantazji” (L. Wiesing, *Sztuczna obecność. Studia z filozofii obrazu*, przeł. K. Krzemieniowa, Oficyna Naukowa, Warszawa 2012, s. 134).

jak i posthistorii obrazów<sup>35</sup>, zawieszonych między malarstwem, praktykami kinematograficznymi a wideoinstalacjami.

Procesualny design owych świetlnych eventów designuje tradycyjne malarstwo w ramach cyfrowych praktyk (przedstawieniowych), ale kształtuje także samą rzeczywistość, bo w ten sposób wyartykułowany zostaje nasz stosunek do dziedzictwa sztuki malarskiej w epoce galopującej rozdzielczości: jako określona „historyczno-kulturowa”, zarazem także i „estetyczno-praktyczna forma ujmowania (*Welter-schließung*) świata”<sup>36</sup>, co w świetlnym designie malarstwa każe upatrywać również wyrazu określonej praktyki krytycznej<sup>37</sup>. Mówiąc krótko – „obraz i idea obrazu przeniosły się z płótna na ekran”<sup>38</sup>, nie po raz pierwszy zresztą, ale tym razem raczej nieodwołalnie i na długo. Przeniosły się, dodajmy, w sposób typowy dla widzialności epoki: jako immersyjny spektakl w atmosferycznej przestrzeni środowiska parakino-wego, oparty na technikach „zwodzenia” użytkownika<sup>39</sup>, typowych dla technik symulacji w ogóle. Owo „zwodzenie” przejawia się chociażby w tym, że ów design jest „niewidoczny”<sup>40</sup>, utajony w instytucjonalizacji spektakli, które na ogół przecież mają nie tylko (jak dzieła sztuki nowych mediów) swoich autorów-designerów (a raczej „świetlarzy” malujących światłem obrazy raz już namalowane pędzlem)<sup>41</sup>, ale także niewidocznych „wykonawców” (nawet jeśli sprowadzonych jedynie do roli biernych operatorów-wyświetlaczy). Ci ostatni sankcjonują zresztą charakterystyczny dla designu rozdział projektowania od wykonania (kształtowania od wykonawstwa) –

<sup>35</sup> Według Romana Ingardena „obraz jako dzieło sztuki malarskiej wykazuje stosunkowo największe podobieństwo z widowiskiem filmowym lub teatralnym”, ponieważ stanowi „pewną fazę widowiska filmowego”, które cechuje się wielofazowością i ma charakter czasowy (czego nie dostaje obrazom), a zatem stanowi rozwiniętą formę malarstwa, które z kolei jest niepełnym filmem (podobnie jak film jest niepełną literaturą). R. Ingarden, *O budowie obrazu*, w: *idem, Studia z estetyki*, t. II, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1966, s. 92).

<sup>36</sup> D.M. Feige, *op. cit.*, s. 64 i 90.

<sup>37</sup> Zob. *ibidem*, s. 204–205.

<sup>38</sup> P. Weibel, *Od mediów mechanicznych do mediów społecznych*, przeł. W. Niemirowski, w: P. Celiński (red.), *Mindware. Technologie dialogu*, Warsztaty Kultury – Filia Centrum Kultury w Lublinie, Wyższa Szkoła Przedsiębiorczości i Administracji w Lublinie, Lublin 2012, s. 20.

<sup>39</sup> L. Manovich, *Język nowych mediów*, przeł. P. Cypryański, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006, s. 240. Owo „zwodzenie” w kontekście „przebiegłości” i „podstępu” designera rozpoznawał odkrywco Vilém Flusser (zob. V. Flusser, *Vom Stand der Dinge. Eine kleine Philosophie des Design*, Steidl Verlag, Göttingen 1997, s. 9).

<sup>40</sup> L. Burckhardt, *Design ist unsichtbar (1980)*, w: K.T. Edelman, G. Terstiege (Hrsg.), *Gestaltung denken. Grundlagentexte zu Design und Architektur*, Birkhäuser, Basel 2010, s. 211–217.

<sup>41</sup> Spektakle *Van Gogh. Gwiazdzysta noc (Van Gogh, la nuit étoilée)*, podobnie jak *Gustav Klimt. Immersja przez sztukę i muzykę (Gustav Klimt. Une immersion dans l'art et la musique)* oraz *Hundertwasser, śladami wiedeńskiej secesji (Hundertwasser, sur les pas de la Sécession viennoise)*, podpisała trójka włoskich „artystów multimedialnych”: Gianfranco Iannuzzi, Renato Gatto, Massimiliano Siccadi, a także Luca Longobardi (dźwięk); dopełniający paryski tryptyk z van Goghiem spektakl *Wyśniona Japonia. Obrazy płynnego świata (Japon rêvé. Les images du monde flottant)* zrealizowało paryskie studio Danny Rose (wyspecjalizowane w realizacji projektów immersyjnych), a cyfrowy „film” *Verse* – filmowiec i kompozytor Thomas Vanz.



w tym wypadku sprowadzonego do czysto mechanicznej reprodukcji software'u (zapisanego na twardym dysku scenariusza), co sprawia, że spektakle te są – jak dzieła sztuki w epoce reprodukcji technicznej – reprodukowane (a więc powtarzalne) i natychmiast (jak seanse filmowe) zmienialne, bo wystarczy wymienić software.

W zasadzie więc uczestnik seansu nie ogląda cyfrowych reprodukcji malarstwa jako takich, ale obcuje z symulakrami obrazów tworzącymi „dynamiczną architekturę świetlną” złożoną ze światła, ruchu czasu i cieni<sup>42</sup>, opartą na bogatej gamie sposobów przybywania i ubywania .symulacyjnej energii spektaklu: nabrzmiewania i wybrzmiewania form, ich gęstości, dynamiki, ciężaru i lekkości (podobne współrzędne charakteryzowały przecież filmy absolutne – „malarstwo w ruchu” Waltera Ruttmanna czy Hansa Richtera). To „akcje światła” w przejściu od malarstwa do wideoprojektacji determinują przedstawienie, a parafilmowy akt „wskazywania na” (a nie „wydobywania z”, jak chociażby w abstrakcyjnym teatrze Kandyńskiego) stanowi dramaturgiczną podstawę spektaklu. Owa świetlna dynamika realizuje się w szeregach obrazów – seriach wymazujących jednostkowe obrazy na rzecz całości montażowych (ciekawe, że to właśnie serie fotograficzne uważał Moholy-Nagy za zwieńczenie fotografii)<sup>43</sup>. Akcentując powierzchnię estetykę wideoobrazów w stopniu zdradzającym symulacyjny charakter inscenizowanych malowideł, spektakle te dokonują przekierowania stylu z „głębi” na „powierzchnię”<sup>44</sup>. Ów symulacyjny *look* jako efekt powierzchniowy we wcześniejszym stadium wysokiej rozdzielczości rozpoznawał trafnie Lev Manovich, wskazując na fakt, iż wraz z ubywaniem „depozytu realności”<sup>45</sup> punkt ciężkości designowania przesuwają się coraz bardziej w stronę syntezy różnych powierzchni ikonicznych (kompozytowanie, sampling, morfizacja), delegowania znaczeń na powierzchnię obrazu, a mniej – znakowania na nowo rzeczy już istniejących „w głębi” obrazu.

Ale powiedzieć, że to zremediowana do architektury światła sztuka malarska – to za mało. Wszak nie chodzi jedynie o transfer z jednego medium do drugiego, ale o to, że ze stechniczowanej projekcji zwiualizowanego cyfrowo malarstwa („kombinacji pigmentu i bezpośredniego oddziaływania światła”<sup>46</sup>), zainstalowanej w nietypowej dla środowiska estetycznego lokalizacji, powstaje złożona, intermedialna formacja obrazów w ruchu – „wideofreski”<sup>47</sup> – intermedium na styku różnych cywilizacji obrazu i kultur mediów: malarstwa i projekcji, immaterii projektowanego światła i materii

<sup>42</sup> T. van Doesburg, *Film als reine Gestaltung*, „Die Form” 1929, H. 10, s. 246 (w przypisie van Doesburg wyraża nadzieję na wsparcie w przyszłości filmowego kształtowania także za pomocą barw).

<sup>43</sup> Zob. L. Moholy-Nagy, *Fotografia jako współczesna obiektywna forma widzenia*, przeł. T. Szulc, „F.a. – film artystyczny” 1937, nr 1, s. 18–22 (przedruk w: „Obscura” 1985, nr 1–2, s. 51–56; źródło: *Fotografie: die objektive Sehform unserer Zeit*, „Telehor” 1936, nr 1–2).

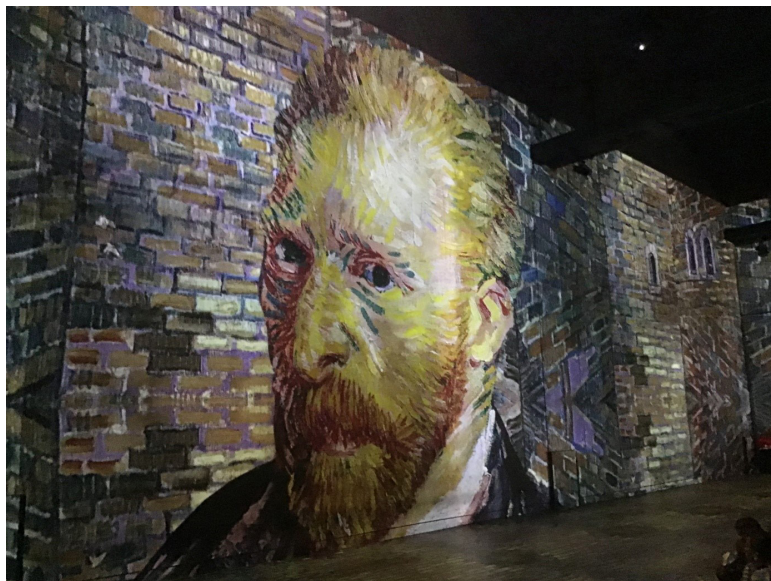
<sup>44</sup> Zob. T. Elsaesser, *Das Weimarer Kino – aufgeklärt und doppelbödig*, Vorwerk 8, Berlin 1999, s. 41–45.

<sup>45</sup> L. Manovich, *Język nowych mediów*, s. 428.

<sup>46</sup> L. Moholy-Nagy, *Sehen in Bewegung*, Spector Books, Leipzig 2014, s. 168 (wyd. oryginalne: L. Moholy-Nagy, *Vision in Motion*, Paul Theobald, Chicago 1947).

<sup>47</sup> Moholy-Nagy już w 1936 roku pisał o „freskach świetlnych”, które za pomocą sztucznego światła kształtują duże kompleksy architektoniczne, budynki, części budynków, ściany według ustalonego

instalacji, sztuki wideo i dyspozytywu kinematograficznego, symulacji i rejestracji (na przykład fragmentów filmów), zintegrowanych w jeden scalony „optofonetyczny”<sup>48</sup> (jednoczesne widzenie muzyki i słyszenie obrazów) oraz psychomotoryczny obwód.



Il. 3. *Van Gogh. Gwiaździsta noc (Van Gogh, la nuit étoilée)*, realizacja: Gianfranco Iannuzzi, Renato Gatta, Massimiliano Siccardi oraz Luca Longobardi (dźwięk); Atelier des Lumières, Paryż (jesień 2019); fot. Andrzej Gwóźdź

Podczas seansu non stop świetlnego spektaklu jego uczestnik staje się aktywnym spacerowiczem skąpanym w promieniach światła, które wręcz domaga się tego, co za jedną z cech konstytutywnych „widzenia w ruchu” uznawał Moholy-Nagy: „jednoczesnego pojmowania”, a więc „widzenia, odczuwania i myślenia w ścisłym związku, a nie jako serii niepowiązanych ze sobą fenomenów”<sup>49</sup>. To właśnie w taki sposób – inaczej niż w wypadku obrazów w muzeach i galeriach – spacerowicz „używa” malarstwa na zasadzie współuczestniczącego, immersyjnego przeżywania jego projekcyjnego designu, biorąc aktywnie udział w spektaklu kształtowania światła. Bo ta przestrzeń (inaczej niż w kinie) nie zostaje podczas seansu unieważniona; przeciwnie, sama współtworzy przestrzenny design obrazowych pasaży i jako taka spełnia kryteria „powiększonej przestrzeni” – jako „fizyczna przestrzeń, na którą nakłada się

planu świetlnego” (zob. *idem, Brief an František Kalivoda* [Juni 1934], „Telehor” 1936, nr 1–2, s. 11 (cyt. za: K. Passuth, *Moholy-Nagy...*, s. 337).

<sup>48</sup> L. Moholy-Nagy, *Sehen in Bewegung*, s. 168.

<sup>49</sup> *Ibidem*, s. 153.

dynamicznie zmienna informacja”<sup>50</sup> (czym nigdy nie jest i nie będzie obraz malarski zawieszony w muzeum). Z jednej strony sprzyja to widzeniu samego widzenia (nieobecnego na ogół w „obchodzie” muzealno-galeryjnym), z drugiej zaś sprawia, że widzenie staje się doznaniem z gruntu haptycznym – dotykiem światła<sup>51</sup>.



Il. 4. Van Gogh. *Gwiazdzista noc*; fot. Andrzej Gwóźdź

Inaczej zatem aniżeli w większości form designu przedmiotowego, z którym obcowanie „nie stanowi wyłomu w naszej codziennej praktyce”<sup>52</sup> (poza wyjątkami nie znamy na ogół autorów projektów, tym bardziej ich „wykonawców” czy dystrybutorów), a kontemplacja ustępuje prymatowi funkcji rzeczowych, spektakle scyfryzowanego malarstwa sprzyjają kontemplacyjnemu „użytkowaniu” świetlnych obrazów, wyłączonych z kontinuum rzeczywistości, w miejsce rzeczywistości bezpośrednio doświadczanej delegujących światy ekranowe usytuowane w porządku odmiennym od naszego bytowania. Co więcej, estetyzujących zarazem samo miejsce projekcji jako aktywny element świetlnego spektaklu (co odróżnia te lokalizacje od kina). Wszystkie bowiem konstrukcyjne elementy wnętrza<sup>53</sup>, cała przestrzeń

<sup>50</sup> L. Manovich, *Poetyka powiększonej przestrzeni*, przeł. A. Nacher, w: E. Rewers (red.), *Miasto w sztuce – sztuka miasta*, Universitas, Kraków 2010, s. 597.

<sup>51</sup> Zob. J. Budzik, *Dotyk światła. O zmysłowym doznawaniu kina*, Wydawnictwo FA-art, Katowice 2012.

<sup>52</sup> D.M. Feige, *op. cit.*, s. 142.

<sup>53</sup> W wypadku paryskiego Atelier des Lumières oprócz relikwów starej odlewni żeliwa (żelazne filary, wsporniki, podest, schody, szyny) zaaranżowano nadto prostopadłościany (jeden z nich wypełniony

spektaklu należy do inscenizacji, stając się jednym wielkim ekranem przyjmującym projekcje ponad stu laserowych projektorów, wspartych kilkudziesięcioma głośnikami, z całym bogactwem wszelkich objawów materialności miejsca demonstracji łącznie. W pewnym sensie zatem spektakle te – ze względu na przestrzeń projekcji – podobne do kina, zasadniczo się od niego różnią, zakładają bowiem „widzenie w ruchu” („równoznaczne z symultanicznością i czasoprzestrzenią”, jak pisał siedemdziesiąt lat temu Moholy-Nagy<sup>54</sup>) w snopie światła projekcyjnego, stanowiąc zarazem motoryczne wyzwanie dla uczestników spektaklu w ciemnej, rozświetlonej jedynie błyskami światła sali o nierównej powierzchni. Tutaj, inaczej niż w kinie, gdzie filmy się demonstruje, wymazując obecność sali kinowej, przedmiotem doznań jest spektakl świetlny wraz z miejscem jego ujawniania się<sup>55</sup>. Z drugiej strony nie wykazują one znamion performance’u (podobnie jak seanse filmowe), bo niczego się tu nie wystawia, a więc nie ma cech wykonawstwa; wszystko, jak w kinie, jest już gotowe, przygotowane na „akcję światła”<sup>56</sup>. Ale pokazom tym przydana zostaje zarazem kinopodobna struktura seansu, złożonego z intro (reklama miejsca), filmu głównego, krótkiego i eksperymentalnego (choć, jak dowodziliśmy, prezentującego niekinowy charakter samego dyspozytywu, wymuszającego mobilność w przestrzeni seansu<sup>57</sup>). Bywa, że do rygoru seansu dostosowują styl zachowań uczestnicy tych spektakli, aranżując kinopodobny porządek odbioru: siadają bądź kładą się na podłodze w regularnych rzędach, w dystansie do projekcji (co przypomina sferyczny, półkulisty „kinodrom” [movie-drome] Stana Van DerBeeka z pierwszej połowy lat 60. ubiegłego wieku, w którym widzowie oglądali na leżąc filmy wraz z przeźrocami wyświetlane na zasadzie multiprojekcji)<sup>58</sup>. Z drugiej strony rzesiste często oklaski stanowią wyłom w tradycyjnej strukturze seansu (nikt nie klaszcze przed obrazami w muzeach, ani na ogół – poza dziećmi – w kinie).

Ale przecież projekcje te nie niweczą obcowania ze sztuką malarską – wszak nie od dziś wiadomo, że design nie jest nieuchronnie antykontemplacyjny<sup>59</sup> – tworzą

lustrami), walec, rotundę, przysposobiono nawet zbiorniki wodne, na które spogląda się z mostków, a nad wejściem do ciemnej sali zainscenizowano rodzaj tympanonu, przydający świetlnej inscenizacji cech antycznej sceny.

<sup>54</sup> L. Moholy-Nagy, *Sehen in Bewegung*, s. 153.

<sup>55</sup> Jeśli obstawilibyśmy przy pojęciu „wystawa”, należałoby powiedzieć, że to ona sama jest przedmiotem spektaklu.

<sup>56</sup> L. Moholy-Nagy, O. Schlemmer, L. Moholy-Nagy, F. Molnár, *Theater, Zirkus, Variet *, w: *Die B hne im Bauhaus*, Florian Kupferberg Verlag, Mainz 1965, s. 54 (reprint pierwszego wydania: L. Moholy-Nagy, O. Schlemmer, L. Moholy-Nagy, F. Moln r, *Die B hne im Bauhaus*, Albert Langen Verlag, M nchen 1925).

<sup>57</sup> Parafilmy porządek zaświadczają także tradycyjnie filmowe parateksty, takie jak książka (trudno tu mówić o katalogu), płyta CD i DVD ze spektaklu – te ostatnie zawsze z udziałem „flanerującej” publiczności, która stanowi niezbędne ogniwo samej instalacji, pełniąc w rejestracjach DVD rolę podobną do roli statystów w filmie, zintegrowanych z „akcją światła” w przestrzeni projekcji.

<sup>58</sup> Zob. G. Sutton, *The Experience Machine: Stan VanDerBeek’s Movie-Drome and Expanded Cinema*, The MIT Press, Cambridge, MA 2015.

<sup>59</sup> D.M. Feige, *op. cit.*, s. 144.



jedynie warunki po temu, aby mogło się ono dokonywać na innej zasadzie, poprzez doświadczanie jej ekranowego designu.

W tej sytuacji kategoriałny dysonans (design służy głównie celom praktycznym – sztuka zaś przede wszystkim kontemplacji<sup>60</sup>) przestaje być użyteczny, bo celem (przeznaczeniem) tych praktyk jest również kontemplacja, tyle że innego rodzaju. Będąc z gruntu „powierzchnowymi” (lupa, o której wspomniała internautka opisująca swoje wrażenia, to przecież narzędzie służące powierzchniowemu wglądowi), praktyki podobne pozostają mimo wszystko na swój sposób głębokie (kontemplacyjne): z „użycia” świetlnych obrazów nie rugują bowiem kontemplacyjnego zachwyty typowego dla obcowania z dziełami sztuki malarskiej; przeciwnie, dzięki cyfrowej technice zdają się go jeszcze wzmacniać.



Il. 5. Hundertwasser, śladami wiedeńskiej secesji, realizacja: Gianfranco Iannuzzi, Renato Gatto, Massimiliano Siccardi oraz Luca Longobardi (dźwięk); fot. Andrzej Gwóźdź

<sup>60</sup> Zob. *ibidem*, zwłaszcza s. 102–108.



Jeżeli przyjąć, że design jest domeną interfejsu, w tym wypadku stanowiącego obszar styku „pomiędzy” projektem użytkowania obrazów malarskich jako obiektów pseudokinowych (dyskursem powierzchniowym) a kształtowaniem głębokiego wglądu w sensy tych obrazów, to mielibyśmy do czynienia z eskalacją przyjemności aparatuowego widzenia (projekcji) na bazie nieaparatuowej sztuki (pigmentowego malarstwa). Albo – mówiąc dosadniej – z wytwarzaniem widzialności pojętej jako „dopasowanie”<sup>61</sup> obrazów do sposobu ich użytkowania w nowym środowisku cyfrowych wizualizacji udźwiękowionego malarstwa zainstalowanych wśród pofabrycznych ścian i rekwizytów (jak w filmowych *ateliers*).

To już nie są ekrany przyjmujące na siebie promienie światła, ale przykład „kina symultanicznego albo polikina”, którym Moholy-Nagy już w latach 20. ubiegłego stulecia pragnął zastąpić parasole projekcyjne tradycyjnych kin, będące, jak twierdził, jedynie „stechniczowanym obrazem sztalugowym”<sup>62</sup>. Nie tylko zresztą Moholy-Nagy zmierzał do odnowy kinowego dyspozytywu. Herbert Bayer (kierownik pracowni druku i reklamy w Bauhausie) proponował na przykład w latach 1924/1925 kubus kinowy w formie multifunkcjonalnego pawilonu wystawowego<sup>63</sup>, a Theo van Doesburg kilka lat później podejmował „próbę zbudowania nowego «krystalicznego» kontinuum filmowego”<sup>64</sup>, w postaci „roznieconej jednocześnie we wszystkich kierunkach trójwymiarowej przestrzeni”.

Można sobie wyobrazić – pisał Moholy-Nagy – iż światło z aparatu projekcyjnego trafia na ułożone przestrzennie, włączane jedno po drugim, częściowo przezroczyste ściany projekcyjne, kraty, siatki itp. [...] Dalej doskonale można sobie wyobrazić, jak na miejscu płaskiej ściany projekcyjnej występuje jedna (lub więcej) zakrzywionych; kulistoforemne, podzielne i w swych częściach pozostające względem siebie w ruchu, z wycięciami lub bez. (Można by np. [...] wszystkie ściany filmowego atelier poddawać ogniu krzyżowemu filmów: „kino symultaniczne” [...])<sup>65</sup>.

Uczestnicy tego typu spektakli oglądają rodzaj filmów w „polikinie” 360 stopni, w którym równie ważne co oglądanie okazuje się aktywizowanie jego własnej psychomotoryki w ścisłej korespondencji z somatyką, powodowane widzeniem w ruchu

<sup>61</sup> Na temat „dopasowania” jako funkcji designowania zob. W. Jonas, *Design – es gibt nichts Theoretischeres als eine gute Praxis (ein Einstieg, drei Thesen und eine Resümee)*, w: Internationales Forum für Gestaltung (Hrsg.), *Heureka oder die Kunst des Entwerfens. Eureka or the Art. of Design. Symposium IFG Ulm 21.–23. September 2001*, Anabas Verlag, Frankfurt/M. 2002, s. 70.

<sup>62</sup> L. Moholy-Nagy, *Problemy nowego filmu*, przeł. A. Gwóźdź, „Obscura” 1986, nr 1, s. 40 (źródło: L. Moholy-Nagy, *Probleme des neuen Films*, „Die Form” 1932, nr 5, s. 155–159).

<sup>63</sup> Zob. H. Bayer, *Entwurf für eine Kinogestaltung, 1925*, w: G. Frhr. von Pechmann, *Das Bauhaus in Dessau. Die Arbeit*, „Velhagen & Klasings Monatshefte” 1927/1927, Bd. 2, s. 92; zob. także reprodukcję projektu w: N. M. Schmitz, *Moholys Filmkunst oder Warum das Bauhaus dem Kino fernblieb*, w: J. Fiedler, P. Feierabend (Hrsg.), *Bauhaus*, Könnemann, Köln 2000, s. 307.

<sup>64</sup> T. van Doesburg, *op. cit.*, s. 242 (projekt van Doesburga zamieścił L. Moholy-Nagy, *Sehen in Bewegung*, s. 279).

<sup>65</sup> L. Moholy-Nagy, *Kino symultaniczne albo polikino*, przeł. A. Gwóźdź, „Iluzjon” 1986, nr 1, s. 44 (źródło: L. Moholy-Nagy, *Das simultane oder Polikino*, w: *idem, Malerei, Fotografie, Film*, s. 39–41).

(widzieć i być): chodzenie, obchodzenie, podchodzenie, odchodzenie, wchodzenie, spoczynek na siedząco lub leżaco, dotykanie (co stanowi domenę dziecięcej widowni).



Il. 6. Van Gogh. Gwiazdzista noc; fot. Andrzej Gwóźdź

Odbiorcy tworzą bowiem swoje własne scenariusze uczestnictwa, a ponieważ chodzi o spektakle typu non stop, mogą na bieżąco testować fortunność swoich wyborów. Wpływa to dodatkowo na znarratywizowanie związków pomiędzy obrazami (nieobecne na ogół w podobnym stopniu w oglądaniu galeryjnym), co daje w efekcie rodzaj filmów malarskich, które opowiadają o obrazach za pomocą samych tych obrazów, „obchodzonych” przez spacerowiczów.

Jest rzeczą oczywistą, że w takiej sytuacji znika „rygoryzm interfejsu”<sup>66</sup> między malarstwem a cyfrowym „kinem” (video), bo malarstwo staje się animowanym kinem cyfrowym, a „kino” zostaje rozniesione w malarstwie; jedno i drugie zaś sprowadzone do stref przepływów, które wymazują granice między obrazem a filmem w przestrzennym designie instalacji High Definition, znosząc całkowicie samo mało-widło, unieważnione w pasażach obrazów.

<sup>66</sup> L. Manovich, *Poetyka powiększonej...*, s. 616.

Tutaj projekcyjny design kina zawłaszcza malarstwo w takim stopniu, że mamy do czynienia ze sztuką malarską przeniesioną w wymiar cyfrowego polikina, a widz zostaje zaproszony do fabryki obrazów, by w jakimś stopniu zarządzać nimi: jednocześnie tymi malowanymi pigmentem i tymi świetlnymi, w środowisku, w którym trik światła pracuje na rzecz designu symultanicznego kina.

W owym laboratorium scyfryzowanych obrazów malarskich dokonuje się, być może, relokacja kina w inne takie samo (ale nie to samo) – malarskie i cyfrowe – kino i rację ma Jean-Luc Godard, kiedy twierdzi, że „pewne kino się dokonało” a „teraz jest nowe kino i inna sztuka, których historię będzie się pisało za pięćdziesiąt albo sto lat”<sup>67</sup>.

W artykule, zgodnie z aktualną ortografią, ujednolicono pisownię dużych i małych liter w tytułach źródeł i cytatach bauhausowskich oraz pisownię imienia Łászla Moholya-Nagya.

## Bibliografia

- Bayer H., *Entwurf für eine Kinogestaltung, 1925*, w: G. Frhr. von Pechmann, *Das Bauhaus in Dessau. Die Arbeit*, „Velhagen & Klasings Monatshefte” 1927/1927, Bd. 2.
- Braun N., *Das konkrete Licht*, w: A. Segal, *Das Lichtproblem in der Malerei*, [Selbstverlag], Berlin 1925.
- Budzik J., *Dotyk światła. O zmysłowym doznawaniu kina*, Wydawnictwo FA-art, Katowice 2012.
- Burckhardt L., *Design ist unsichtbar (1980)*, w: K.T. Edelmann, G. Terstiege (Hrsg.), *Gestaltung denken. Grundlagentexte zu Design und Architektur*, Birkhäuser, Basel 2010.
- Doesburg T. van, *Film als reine Gestaltung*, „Die Form” 1929, H. 10.
- Elsaesser T., *Das Weimarer Kino – aufgeklärt und doppelbödig*, Vorwerk 8, Berlin 1999.
- Feige D.M., *Design. Eine philosophische Analyse*, Suhrkamp, Berlin 2018.
- Fiedler J., *Licht am Bauhaus? Versuch eines Nachweises bei 800 Lux*, w: U. Gärtner, K.-U. Hemken, K.U. Schierz für die Kunsthalle Erfurt (Hrsg.), *Kunst, „Licht” Spiele. Lichtästhetik der klassischen Avantgarde*, Bielefeld–Leipzig 2009.
- Flusser V., *Vom Stand der Dinge. Eine kleine Philosophie des Design*, Steidl Verlag, Göttingen 1997.
- Friedberg A., *Wirtualne okno. Od Albertiego do Microsoftu*, przeł. A. Rejniak-Majewska, M. Pabiś-Orzeszyna, Oficyna Naukowa, Warszawa 2012.
- Gärtner U., *Avantgarde – elektrisiert!*, w: U. Gärtner, K.-U. Hemken, K.U. Schierz für die Kunsthalle Erfurt (Hrsg.), *Kunst, „Licht” Spiele. Lichtästhetik der klassischen Avantgarde*, Bielefeld–Leipzig 2009.
- Gebert J., Hemken K.-U., *Raum der Gegenwart: Die Ordnung von Apparaten und Exponaten*, w: U. Gärtner, K.-U. Hemken, K.U. Schierz für die Kunsthalle Erfurt (Hrsg.), *Kunst, „Licht” Spiele. Lichtästhetik der klassischen Avantgarde*, Bielefeld–Leipzig 2009.
- Godard J.-L., Ishaghpour Y., *Archäologie des Kinos. Gedächtnis des Jahrhunderts*, Diaphanes, Zürich–Berlin 2008.

<sup>67</sup> J.-L. Godard, Y. Ishaghpour, *Archäologie des Kinos. Gedächtnis des Jahrhunderts*, Diaphanes, Zürich–Berlin 2008, s. 83.

- Goergen J., Über das Filmprogramm im Rahmen der Bauhaus-Woche 1923 in Weimar, w: P. Bernhard (Hrsg.), *Bauhausvorträge. Gastredner am Weimarer Bauhaus 1919–1925*, Berlin 2017.
- Gropius W., *Kunst und Technik, eine neue Einheit*, w: *Programmheft* [1923], Bauhaus-Archiv Berlin, Dokumentensammlung Weimar Dessau Berlin, Mappe 23.
- Gwóźdź A., *Designowanie kina w przestrzeniach miasta: wideomapowanie architektury*, w: A. Gwóźdź (red.) przy współpracy N. Gruenpeter, *Widzialność wyzwolona*, Instytut Sztuki PAN, Warszawa 2018 (e-book: <http://www.ispan.pl/widzialnosc-wyzwolonane-wpdf.pdf> [dostęp: 10.02.2020]).
- Gwóźdź A., *Epizody trudnego sąsiedztwa: filmy (z) Bauhausu. Niespełniony projekt nowego widzenia*, w: M. Leyko (red.), *Bauhaus – nauczanie / nowy człowiek*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2020 (w przygotowaniu).
- Gwóźdź A. (red.), *Kino po kinie. Film w kulturze uczestnictwa*, Oficyna Naukowa, Warszawa 2010.
- Hirschfeld-Mack L., *Farben Licht-Spiele. Wesen Ziele Kritiken*, [Privatdruck], Weimar 1925 (cyt. za: *Farben Licht-Spiele. Wesen Ziele Kritiken* (1925), w: Ch. Kiening, H. Adolf (Hrsg.), *Der absolute Film. Dokumente der Medienavantgarde (1912–1936)*, Chronos, Zürich 2012).
- Hoormann A., *Lichtspiele. Zur Medienreflexion der Avantgarde in der Weimarer Republik*, Wilhelm Fink Verlag, München 2003.
- Ingarden R., *O budowie obrazu*, w: *idem, Studia z estetyki*, t. II, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1966.
- Jonas W., *Design – es gibt nichts Theoretischeres als eine gute Praxis (ein Einstieg, drei Thesen und eine Resumée)*, w: Internationales Forum für Gestaltung (Hrsg.), *Heureka oder die Kunst des Entwerfens. Eureka or the Art. of Design. Symposium IFG Ulm 21.–23. September 2001*, Anabas Verlag, Frankfurt/M. 2002.
- Kandinsky W., *Modest Mussorgsky: Bilder einer Ausstellung*, „Das Kunstblatt” 1930, H. 8.
- Kandinsky W., *Über die abstrakte Bühnensynthese*, w: *Staatliches Bauhaus Weimar 1919–1923*, Bauhausverlag, Weimar–München 1923 (wydanie faksymilowe: Lars Müller Publishers, Zürich 2019).
- Kandyński W., *Punkt i linia a płaszczyzna. Przyczynek do analizy elementów malarskich*, przeł. S. Fijałkowski, posłowie A. Rejniak-Majewska, Wydawnictwo Officyna, Łódź 2019.
- Kunst, „Licht”*Spiele. Lichtästhetik der klassischen Avantgarde*, U. Gärtner, K.-U. Hemken, K.U. Schierz für die Kunsthalle Erfurt (Hrsg.), Bielefeld–Leipzig 2009.
- Liotard J.-F., *Immaterialien. Konzeption*, w: J.-F. Lyotard mit anderen, *Immaterialität und Postmoderne*, Merve Verlag, Berlin 1985.
- Liotard J.-F., mit anderen, *Immaterialität und Postmoderne*, Merve Verlag, Berlin 1985.
- Liotard J.-F., *Immaterialien. Presse-Mitteilung vom 8. Januar 1985*, w: J.-F. Lyotard mit anderen, *Immaterialität und Postmoderne*, Merve Verlag, Berlin 1985.
- Manovich L., *Język nowych mediów*, przeł. P. Cypryański, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006.
- Manovich L., *Poetyka powiększonej przestrzeni*, przeł. A. Nacher, w: E. Rewers (red.), *Miasto w sztuce – sztuka miasta*, Universitas, Kraków 2010.
- McLuhan M., *Przekazem jest przekąznik*, w: *idem, Wybór pism. Przekązniki, czyli przedłużenie człowieka. Galaktyka Gutenberga. Poza punktem zbiegu*, wybór J. Fuksiewicz, przeł. z oryg. angielskiego K. Jakubowicz, wstęp K.T. Toeplitz, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1973.

- Moholy-Nagy L., *Brief an František Kalivoda* [Juni 1934], „Telehor” 1936, nr 1–2.
- Moholy-Nagy L., *Die statische und kinetische optische Gestaltung*, w: *idem, Malerei Fotografie, Film*, Gebr. Mann Verlag, Berlin 1986, s. 20 (reprint pierwszego wydania: *idem, Malerei, Photographie, Film*, Albert Langen Verlag, München 1925).
- Moholy-Nagy L., *Fotografia jako współczesna obiektywna forma widzenia*, przeł. T. Szulc, „F.a. – film artystyczny” 1937, nr 1, s. 18–22 (przedruk w: „Obscura” 1985, nr 1–2; źródło: *Fotografie: die objektive Sehform unserer Zeit*, „Telehor” 1936, nr 3–4).
- Moholy-Nagy L., *Fotografie ist Lichtgestaltung*, „Bauhaus” 1928, nr 1.
- Moholy-Nagy L., *Geradlinigkeit des Geistes – Umwege der Technik*, „Bauhaus” 1926, nr 1.
- Moholy-Nagy L., *Kino symultaniczne albo polikino*, przeł. A. Gwóźdź, „Iluzjon” 1986, nr 1 (źródło: L. Moholy-Nagy, *Das simultane oder Polikino*, w: *idem, Malerei, Fotografie, Film*, Albert Langen Verlag, München 1927).
- Moholy-Nagy L., *Malerei, Photographie, Film*, Albert Langen Verlag, München 1925 (wydanie drugie, zmienione: *idem, Malerei, Fotografie, Film*, Albert Langen Verlag, München 1927).
- Moholy-Nagy L., *Lichtrequisit einer elektrischen Bühne*, „Die Form” 1930, nr 11/12 (przedruk w: K. Passuth, *Moholy-Nagy*, Kunstverlag Weingarten, Weingarten 1986).
- Moholy-Nagy L., *Problemy nowego filmu*, przeł. A. Gwóźdź, „Iluzjon” 1986, nr 1 (źródło: L. Moholy-Nagy, *Probleme des neuen Films*, „Die Form” 1932, nr 5).
- Moholy-Nagy L., *Sehen in Bewegung*, Spector Books, Leipzig 2014 (wyd. oryginalne: L. Moholy-Nagy, *Vision in Motion*, Paul Theobald, Chicago 1947).
- Moholy-Nagy L., Schlemmer O., Molnár F., *Theater, Zirkus, Varieté*, w: *Die Bühne im Bauhaus*, Florian Kupferberg Verlag, Mainz 1965 (reprint pierwszego wydania: L. Moholy-Nagy, O. Schlemmer, F. Molnár, *Die Bühne im Bauhaus*, Albert Langen Verlag, München 1925).
- Passuth K., *Moholy Nagy*, Kunstverlag Weingarten, Weingarten 1986.
- Schmitz N.M., *Moholys Filmkunst oder Warum das Bauhaus dem Kino fernblieb*, w: J. Fiedler, P. Feierabend (Hrsg.), *Bauhaus*, Könnemann, Köln 2000.
- Schwerdtfeger K., *Reflektorisches Lichtspiel*, „Der Sturm” 1924 (März).
- Staatliches Bauhaus Weimar 1919–1923*, Bauhausverlag, Weimar–München [b.r.w.] (wydanie faksymilowe: Lars Müller Publishers, Zürich 2019).
- Steinbrenner J., *Wann ist Design? Design zwischen Funktion und Kunst*, w: J.-C. Dissel (Hrsg.), *Design & Philosophie. Schnittstellen und Wahlverwandtschaften*, Transcript, Bielefeld 2016.
- Sutton G., *The Experience Machine: Stan VanDerBeek's Movie-Drome and Expanded Cinema*, The MIT Press, Cambridge, MA 2015.
- Tode T., *Einleitung. Die Bauhausbühne – vom Film durchdrungen*, w: T. Blume, Ch. Hiller, P. Oswalt (Hrsg.), *Bühne und Tanz / Stage and Dance. Ludwig Hirschfeld-Mack, Wassily Kandinsky, Kurt Schmidt, Lothar Schreyer*, Stiftung Bauhaus Dessau, booklet do DVD, 2015.
- Weibel P., *Od mediów mechanicznych do mediów społecznych*, przeł. W. Niemirowski, w: P. Ceśliński (red.), *Mindware. Technologie dialogu*, Warsztaty Kultury – Filia Centrum Kultury w Lublinie, Wyższa Szkoła Przedsiębiorczości i Administracji w Lublinie, Lublin 2012.
- Wiesing L., *Sztuczna obecność. Studia z filozofii obrazu*, przeł. K. Krzemieniowa, Oficyna Naukowa, Warszawa 2012.
- Wilmesmeier H., *Deutsche Avantgarde und Film. Die Filmmatinee „Der absolute Film” (3. und 10. Mai 1925)*, Lit, Münster–Hamburg 1994.